



ПУТЕШЕСТВИЕ К ЯМАЛ ИРИ

настольная игра

Много столетий назад злой подземный дух Нга спрятал доброго волшебника Ямал Ири в своем темном мире. Заковал он дедушку Ямала в ледяные оковы на полуострове Мамонта. Чтобы спасти Ямал Ири и вернуть детям новогоднюю сказку вам предстоит отправиться в путешествие, длинное в год! Ведите своих оленей по годовому кругу северных кочевников. На смену зиме придет весна, за ней короткое лето, осень и снова зима. На пути вас ждут разные препятствия, и только самый сильный олень сможет пройти весь путь и стать главным помощником Ямал Ири!

Как играть:

Выберите себе фишки-оленей. Начинайте путешествие с поля «Старт» и двигайтесь по кругу, делая по очереди броски кубика. На пути встречаются кружки с картинками. Действуйте согласно условным обозначениям:



Брусника – сделай столько шагов вперед, сколько ягод нарисовано.



Снежинки – сделай столько шагов назад, сколько снежинок нарисовано.



Горы – скользкий склон – быстрое движение по стрелке.



Нос оленя – твой олень что-то почуял – иди по стрелке.



Морда оленя с языком – олень хочет пить – иди по стрелке на водопой.



Река или треснувший лед – пропусти ход.



Волк, медведь, комар или овод – прими бой (см. правила)



Ягель, чум или лодка – получи соответствующую карточку.



В игре есть карточки:

Ягель - дает тебе возможность во время боя перевернуть один жетон в свою пользу.

Чум - отменяет действие поля «ход назад» (с изображением снежинки).

Лодка - отменяет действие поля «пропуск хода» (с изображениями реки и треснувшего льда).

Все карточки действуют один раз. После применения карточки – верни ее в общую копилку.



Бой:

На пути встречаются 6 боев. Ранней весной – это бурый медведь, проснувшийся от зимней спячки. Летом – это комары и оводы – злейшие враги оленей. Волки – постоянные спутники оленьего стада – тоже могут напасть на вашего оленя. И даже белый медведь суровой зимой представляет опасность. Ваша задача – принять бой!

Бой длится 3 раунда в центре поля. Каждый раунд вам нужно выкинуть три жетона. Если большее число жетонов лежат «оленем» вверх – победа в раунде ваша, если преобладают изображения волка, вы проиграли раунд. Итог боя определяется после трех раундов (трех бросков жетонов).

Если ваш олень выиграл битву, он становится впереди всех оленей (на один шаг впереди самого первого оленя) или, если уже является первым, сдвигается на один шаг вперед. Если олень проиграл бой, он становится позади всех (на один шаг позади оленя, идущего последним) или, если ваш олень идет последним – оставайтесь на месте до следующего хода.

Побеждает тот, кто первым придет к Ямал Ири!

